

**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* TERHADAP
DRIBBLING BOLA BASKET SISWA KELAS VIIIA
SMPN 1 PONTIANAK**

ARTIKEL ILMIAH

Oleh:

RAMA YUDA DIDI BAZI ARDI

Nim. F38010002



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2014

**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* TERHADAP
DRIBBLING BOLA BASKET SISWA KELAS VIII
SMPN 1 PONTIANAK**

ARTIKEL ILMIAH

Oleh:

RAMA YUDA DIDI BAZI ARDI

Nim. F38010002

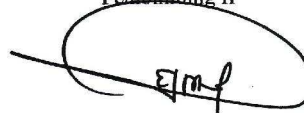
Disetujui,

Pembimbing I



Wiwik Yunitaningrum, M. Pd
NIP. 197906042008122001

Pembimbing II



Edi Purnomo, M. Or
NIP. 198301142008011004

Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. H. Martono, M. Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan



Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP. 195508251976031002

PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* TERHADAP *DRIBBLING* BOLA BASKET SISWA KELAS VIIIA SMPN 1 PONTIANAK

Rama Yuda Didi Bazi Ardi, Wiwik Yunitaningrum, Edi Purnomo

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan

Email: ramayuda148@yahoo.com

Abstrak: Masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh metode *problem solving* terhadap *dribbling* bola basket pada siswa kelas VIIIA SMPN 1 Pontianak. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *problem solving* terhadap *dribbling* basket siswa kelas VIIIA SMPN 1 Pontianak. Metode penelitian adalah metode eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Pontianak berjumlah 284 siswa. Dalam penelitian ini melakukan teknik *sampling purposive* yaitu mengambil seluruh siswa-siswi kelas VIII A yang berjumlah 35 siswa. Analisis data dengan analisis uji-t. Hasil penelitian diperoleh rata-rata *pretest* 10,97 dan rata-rata *posttest* 15,08 (meningkat sebesar 4,11). analisis uji pengaruh nilai t_{test} : 29 lebih besar dari nilai t_{tabel} = 2,032, artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh metode *problem solving* terhadap *dribbling* basket pada siswa kelas VIIIA SMPN 1 Pontianak. Persentase peningkatan sebesar 37,74%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *problem solving* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan *dribbling* basket.

Kata Kunci: Metode *Problem Solving*, *Dribbling* Bola Basket

Abstract: The research problem is how to influence the method of problem solving to dribbling a basketball in grade VIIIA SMPN1 Pontianak. The purpose of research to determine the effect of problem solving method to basketball dribbling VIIIA grade students SMPN1 Pontianak. The research method is a method of experimentation with form pre-experimental design. The population in this study were students of class VIII in SMPN1 Pontianak totaled 284 students. In this study do purposive sampling technique that is taking all students of class VIII A, amounting to 35 students. analysis of data by t-test analysis. The results obtained by the average pretest average 10.97 and 15.08 posttest (an increase of 4.11). test analysis of the influence of the value ttest: 29 is greater than the value table = 2.032, meaning that the hypothesis is accepted means there is a method of problem solving influence on dribbling a basketball in grade VIIIA SMPN1 Pontianak. The percentage increase of 37.74%. Based on these results it can be concluded that the method of problem solving has a positive influence on the improvement of dribbling a basketball.

Keywords: *Problem Solving Methods*, *Dribbling Basketball*

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Dini Rosdiani (2013) menyatakan “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional”.

Pendidikan jasmani terdiri dari berbagai materi didalam proses pembelajarannya, materi tersebut tersusun dalam kurikulum berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang merupakan acuan pencapaian dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan pengalaman penulis yang telah melakukan kegiatan PPL yang ditempatkan di sekolah SMP Negeri 1 Kota Pontianak, disini penulis banyak mendapatkan pengalaman-pengalaman mengajar. Salah satunya yaitu tentang bagaimana cara mengajar yang baik dan benar, menjadi guru yang patut dicontoh oleh murid dan disini juga penulis lebih bisa belajar tentang ketertiban dan sopan santun. Dari pengalaman kegiatan PPL yang telah penulis laksanakan, penulis merasakan ada suatu masalah tentang metode pembelajaran yang sering digunakan oleh tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran. Untuk dapat menghasilkan sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif maupun yang menyenangkan ada beberapa metode mengajar yang ada, di antaranya yaitu : Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Metode Tanya Jawab, Metode Pemecahan Masalah (*problem solving*), Metode Diskusi, Metode Simulasi, dan lain-lain.

Dengan banyaknya masalah yang dialami dalam proses pembelajaran tersebut, penulis akan mencoba menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran yang lebih baik. Dengan masalah yang ditemui di lapangan seperti itu, Penulis akan menambahkan metode pemecahan masalah (*problem solving*) untuk melengkapi metode pembelajarannya. Disini penulis lebih memilih metode *problem solving* dikarenakan metode ini belum pernah digunakan oleh tenaga pengajar di sekolah yang menjadi tempat penelitian penulis dan metode ini membuat siswa lebih berfikir dan bertindak kreatif karena mereka akan mencari dan memecahkan masalah mereka sendiri dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Hamdani (2011) menyatakan, “metode pemecahan masalah adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran”. Abdul Majid (2011) menyatakan, “metode pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak didik untuk memperhatikan, menelaah, dan berfikir tentang sesuatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah”. Menurut Hamruni (2012), “*problem solving* adalah belajar memecahkan masalah. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006), “metode *problem solving* adalah bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam

problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga terdapat berbagai materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh siswa, diantaranya adalah bola basket. Permainan bola basket merupakan materi ajar yang harus disampaikan kepada siswa dengan tujuan memberikan berbagai pengetahuan tentang permainan bola basket. Dengan mempelajari materi bola basket, peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan motorik yang baik. Disini penulis akan meneliti tentang pembelajaran teknik dasar *dribbling* bola basket. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (2013:36), "*dribbling* bola basket adalah upaya membawa bola dengan cara memantulkan bola di tempat, memantulkan bola sambil berjalan, dan memantulkan bola sambil berlari". Menurut Rachmat Fadillah (2009), "*dribbling* adalah suatu gerakan *dribble* bola dengan tujuan untuk mendekati ring". Menurut Jon Oliver, (2007:49), "*dribble* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama dikenalkan kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket".

Pada penerapan metode *problem solving* dalam pembelajaran *dribbling* bola basket ini merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi anak didik untuk memperhatikan, menelaah, dan berfikir tentang sesuatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dengan mencari sumber dari buku-buku atau dari video yang telah dicarinya, dengan begitu dapat melatih siswa untuk mendisain suatu penemuan serta melatih siswa berfikir dan bertindak kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis. Sedangkan gurunya menghampiri setiap kelompok yang belum mengerti dalam memecahkan masalah yang dihadapinya serta membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok saling berdiskusi atau berinteraksi sesama teman kelompoknya untuk memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi di lapangan. Siswa saling mengungkapkan pendapat masing-masing tentang masalah yang sedang mereka pecahkan yaitu teknik dasar *dribbling* bola basket. Setelah setiap kelompok sudah dapat memecahkan masalahnya, kemudian masing-masing kelompok mempraktikkan gerakan teknik dasar *dribbling* bola basket.

Setelah menggunakan metode *problem solving* ini penulis berharap tidak ada lagi siswa yang bermain-main pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan metode *problem solving* ini semoga pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah tersebut meningkat dan siswa menjadi lebih aktif dan mampu memecahkan masalah secara realistis atau memecahkan masalah tentang teknik dasar *dribbling* bola basket dengan metode *problem solving*.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin mengetahui "pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A Sekolah Menengah Negeri 1 Pontianak.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Suharsimi Arikunto (2006), “eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”. Bentuk penelitian menggunakan *Pre-Experimental Designs*. Sugiyono (2009) menyatakan, “*Pre-Experimental designs* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”.

Penelitian ini menggunakan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), “*pretest* dan *posttest* di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen”.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pre-test* (10,97),

X = *treatment* (*problem solving*),

O_2 = nilai *post-test* (15,08)

(Suharsimi Arikunto, 2006:85).

Dalam penelitian ini subyek yang digunakan sebagai populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pontianak yang berjumlah 284 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013), “*Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”. Berdasarkan pendapat tersebut maka di dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan sampel pada kelas VIII A SMP Negeri 1 Pontianak yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 25 siswi putri dan 10 siswa putra. Karena dari hasil observasi yang telah dilakukan penulis, siswa-siswi kelas VIII A masih banyak yang belum memahami dan menguasai teknik dasar *dribbling* bola basket dengan benar. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Pontianak yang merupakan salah satu lembaga pendidikan, yang beralamat di jln. Jendral Urip, Kota Pontianak. Pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) terhadap proses pembelajaran *dribbling* bola basket.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes *dribbling* bola basket dengan 3 tahapan. Beberapa proses tes yang dilakukan dalam penelitian ini beracukan pada kisi-kisi penilaian teknik dasar *dribbling* bola basket.

Tabel 1.
Kisi-kisi rubrik penilaian teknik dasar *dribbling* bola basket

No.	Tahap	Aspek Penilaian	skor		
			1	2	3
1	Tahap persiapan	a. Berdiri dengan sikap melangkah			
		b. Badan agak condong ke depan			
		c. Berat badan bertumpu pada kaki belakang			
2	Tahap gerakan	a. Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.			
		b. Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau dibawah pinggang.			
		c. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke depan.			
3	Tahap akhir gerakan	a. Kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali			
JUMLAH			21		

(Sumber : Roji, 2007)

Keterangan Skor: 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang

Prosedur penelitian terdiri dari Tes pertama adalah pengambilan data awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan *dribbling* bola basket siswa tentang materi *dribble* bola basket sebelum diberi perlakuan (*treatment*) pada siswa yang dijadikan sampel penelitian. Selanjutnya *treatment* dalam penelitian ini dilakukan berpaduan pada RPP sebanyak 3 kali pertemuan. Dimana dalam satu minggu terdiri dari 1 kali pertemuan. Setelah *treatment* sudah dilakukan, selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 1 Pontianak.

Didalam langkah memilih pendekatan penelitian, telah dikemukakan beberapa desain eksperimen diantaranya telah disertai rumus/cara analisis datanya. Untuk testing signifikansi, maka digunakan rumus *t-test*. Secara garis besar, pekerjaan

analisis data meliputi 3 langkah yaitu persiapan, tabulasi dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka perlu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya uji pengaruh yang digunakan yaitu dengan rumus analisis t-tes. Adapun uji pengaruh yang digunakan yaitu dengan rumus t-tes (Ali Maksum, 2007) sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - (\sum D)^2)}{(N-1)}}$$

keterangan.

D = jumlah perbedaan setiap pasangan skor *pretest-posttest* (145)

N = jumlah sampel (35 siswa)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Penelitian dilakukan dari tanggal 19 Agustus sampai dengan 2 September 2014. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari *pretest* dan *posttest* tentang hasil belajar *dribbling* bola basket yang disajikan dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Data Deskriptif hasil belajar *dribbling* bola basket pada
siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak.

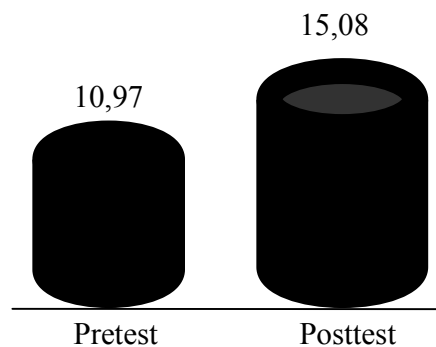
Deskripsi	Mean	Min	Max	Std. Deviasi
<i>Pre-Test</i>	10,97	9	15	1,84
<i>Post-Test</i>	15,08	12	18	1,52

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 2 menunjukkan kemampuan siswa yang terdiri dari 35 sampel maka diperoleh hasil untuk *pretest* yaitu rata-rata 10,97 skor minimal 9, skor maksimal 15, dengan standar deviasi 1,84. Sedangkan untuk *posttest* yaitu rata-rata 15,08 skor minimal 12, skor maksimal 18, dengan standar deviasi 1,52.

Berdasarkan hasil pelaksanaan perlakuan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Adapun perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* diuraikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3	
Rata-rata Hasil Belajar <i>Dribbling</i> Bola Basket Pada Siswa-siswi Kelas VIII A SMPN 1 Pontianak	
Data	Rata-rata Hasil Belajar
<i>Pre-test</i>	10,97
<i>Post-test</i>	15,08

Sedangkan berdasarkan hasil analisis deskriptif data *pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.2 maka didapat rata-rata hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak, yaitu rata-rata *pre-test* 10,97, dan rata-rata *post-test* 15,08. Adapun hasil rata-rata tersebut dapat disajikan dalam bentuk gambar grafik 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-rata Pre-test dan Post-test Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Pada Siswa-siswi Kelas VIII A SMPN 1 Pontianak.

Berdasarkan gambar grafik 4.1 diuraikan bahwa rata-rata terjadi peningkatan antara *pre-test* dan *post-test*, adapun peningkatan terjadi sebesar 4,11.

Sebelum melakukan analisis uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Adapun pengujian persaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil data pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas		
Indikator	Signifikan	Keterangan
Pretest	9,04 < 16,8	Normal
Posttest	12,93 < 16,8	Normal

Dalam Perhitungan ditemukan Chi Kuadrat hitung (*pretest*) = 9,04 dan Chi Kuadrat hitung (*posttest*) = 12,93, selanjutnya dibandingkan dengan Chi Kuadrat tabel dengan dk (derajat kebebasan) = 6. Berdasarkan tabel Chi Kuadrat (χ^2), dapat diketahui bahwa bila dk = 6 dan kesalahan 1%, maka harga Chi Kuadrat tabel = 16,8. Karena Chi Kuadrat hitung untuk *pretest* = 9,04 dan *posttest* = 12,93 < harga Chi Kuadrat tabel (16,8), maka distribusi dan statistik 35 siswa tersebut dapat dinyatakan normal.

Pengujian homogenitas varian digunakan uji F. adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5	
Hasil Uji Homogenitas	
Signifikan	Keterangan
1,46 < 2,30	Homogen

Harga F hitung dibandingkan dengan harga F tabel (2,30) dengan dk pembilang sama, kebetulan jumlah n_1 dan n_2 sama yaitu 35 (dk pembilang dan dk penyebut sama), jadi berdasarkan tabel F, maka harga F hitung lebih kecil dari F tabel (1,46 < 2,30) untuk F tabel 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data yang akan dianalisis homogen.

Adapun uji pengaruh yang dilakukan menggunakan analisis *uji-t*. berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* diuraikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 6					
hasil uji-t antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>					
Uraian	Rata-rata	t_{test}	d.b.	t_{tabel}	Taraf Signifikansi
Pretest	10,97	29	34	2,032	5%
Posttest	15,08				

Berdasarkan data pada tabel 4.6 maka didapat nilai t_{test} yaitu sebesar 29. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan db = (N-1) adalah 35 – 1 = 34 dan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,032. Dengan demikian nilai dari t_{test} = 29 lebih besar dari nilai t_{tabel} = 2,032, artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 37,74%.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis uji pengaruh antara *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Setelah siswa melakukan *treatment* yang telah diberikan peneliti dan peneliti melakukan tes kedua (*posttest*) siswa-siswi telah menunjukkan perubahan atau peningkatan yang lebih dari tes sebelumnya (*pretest*). Pada penelitian ini metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket menjadi obyek utama dalam pembahasan penelitian ini. Metode *problem solving* yang diterapkan pada siswa-siswi merupakan metode pembelajaran yang membuat seluruh siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam suatu proses belajar dengan cara memecahkan masalah dari suatu materi ajar yang telah diberikan oleh gurunya. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja bersama dengan kelompoknya dan memecahkan memecahkan masalah secara bersama tanpa harus terus menerima materi dari guru.

Berdasarkan hasil pengambilan data baik *pretest* dan *posttest*, didapatkan bahwa pada *pretest* sebelum diberikan *treatment* melalui pembelajaran rata-rata hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak, yaitu rata-rata *pretest* 10,97 dan rata-rata *posttest* 15,08. Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari $t_{\text{test}} = 29$ lebih besar dari nilai $t_{\text{tabel}} = 2,032$, artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 37,74%. Peningkatan hasil belajar *dribbling* tersebut merupakan pengaruh dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode *problem solving*. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui analisis statistik dapat dilihat bahwa setelah membandingkan antara *pretest* dan *posttest* sebagian besar hasil yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Hal ini tentunya tidak lepas dari pengaruh metode *problem solving* dengan cara siswa memecahkan masalah pembelajaran secara kelompok yang telah diberikan oleh gurunya. Banyak kondisi yang terjadi di lapangan yang memiliki pengaruh terhadap peningkatan siswa seperti semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga sikap disiplin mereka sangat memberikan dampak pada hasil belajar yang ada, proses keaktifan siswa dalam aktivitas belajar dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat memberikan dampak positif terhadap perkembangan dirinya.

Berlandasan pada keberhasilan pembelajaran tersebut tentu saja dapat menjadi sebuah faktor pendorong dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal yang terjadi di sekolah, sehingga dengan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut para siswa-siswi akan dapat memaksimalkan dirinya sendiri dalam meningkatkan prestasi yang ada, baik prestasi belajar atau prestasi olahraga di sekolah maupun di luar sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengambilan data baik *pretest* dan *posttest* sebagai hasil dari penelitian, maka didapatkan bahwa pada *pretest* sebelum diberi *treatment* melalui proses pembelajaran rata-rata hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak, yaitu rata-rata *pretest* 10,97 dan rata-rata *posttest* 15,08 (meningkat sebesar 4,11). Berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari $t_{\text{test}} = 29$ lebih besar dari nilai $t_{\text{tabel}} = 2,032$, artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 37,74%. Setelah dilihat dari hasil yang telah penulis teliti, terdapat pengaruh baik bagi siswa-siswi kelas VIII A SMPN 1 Pontianak, dapat dilihat dari persentase peningkatan yang telah dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Siswa-siswi dapat menerima pelajaran *dribbling* bola basket dengan baik dan melakukannya dengan sungguh-sungguh, sehingga mendapatkan peningkatan pada proses pembelajaran tersebut.

Dari penelitian ini penulis mendapatkan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mencari dan memecahkan masalah yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan metode *problem solving* ini untuk melatih siswa berfikir dan bertindak kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis. Setelah menerapkan metode *problem solving* dalam proses pembelajaran, siswa mampu menemukan dan memecahkan masalah yang ada dilapangan atau yang mereka temukan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 1 Pontianak, penulis ingin memberikan saran dari hasil penelitian yang penulis lakukan. Adapun saran yang dapat diberikan penulis yaitu: metode *problem solving* yang diberikan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang baik pada peningkatan kemampuan siswa, sehingga metode pembelajaran ini sangat baik untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran pada materi lainnya. Selain itu juga dengan metode *problem solving* harus direncanakan dengan baik, dan lebih divariasikan penyampaian.

Memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih maksimal lagi, membangun kerjasama antar siswa dimana siswa saling bekerjasama dalam sebuah kelompok untuk memecahkan masalah yang telah guru berikan sebelumnya. Dengan adanya metode pembelajaran yang baru ini, ciptakan suasana pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan berfikir kreatif dalam bertindak, sekaligus menciptakan siswa yang bisa memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Zain Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Renika Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013) *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk kelas VII SMP*. Jakarta : Mendikbud.
- Majid, Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Maksum, Ali. (2007). *Buku Ajar MataKuliah Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Roji. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk kelas VII SMP*. Jakarta : Erlangga
- Rosdiani, Dini. (2012). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.